

SPECIAL PLAYGAMES

14 GIOCHI

<p>CBM 64</p>	<p>DETECTIVE</p> 	<p>SPECTRUM 48 K</p>	<p>OLEODOTTO</p> 
<p>CEWING GUM</p> 	<p>CRACK CRACK</p> 	<p>FUEGO</p> 	<p>LADDER GHOST</p> 
<p>Mille e una Notte</p> 	<p>CHINER II</p> 	<p>DR KIL</p> 	<p>LA GIOSTA</p> 
<p>Sub Fly</p> 	<p>KUNG FU</p> 	<p>JET MOON</p> 	<p>ICARUS</p> 

**FAST LOADING
"BITURBO"**

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!! ●●●

POTRETE VINCERE
da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

**"smanettoni"
del 64 e dello Spectrum
è il vostro momento
COLLABORATE!**

Per maggiori chiarimenti telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

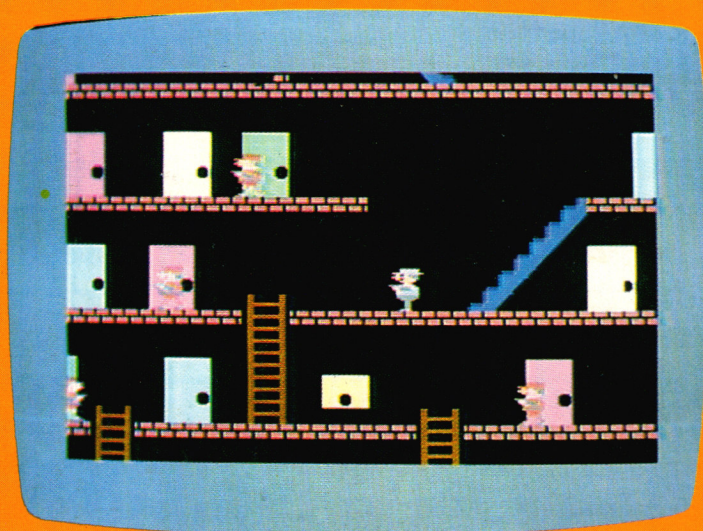
Dir. Resp. Elio Fantini

Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Reg. presso il Trib di Milano N. 426 del 22/09/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

IN QUESTO NUMERO

- 4 Detective: come ritrovare la ragazza rapita
- 5 Oleodotto: solo contro martelli e caterpillar
- 6 Chewing gum: utile come arma di difesa
- 7 Fuego: alle prese con asteroidi e meteoriti
- 8 Crak Crak: un ranocchio sulla via di casa
- 9 Ladder Ghost: inseguita da un nugolo di fantasmi
- 10 Mille e una notte: avventura nell'oriente
- 11 Dr Kill: come riparare un astronave
- 12 Chiner II: un minatore contro i microboni
- 13 La giostra: la raccolta del cibo preferito
- 14 Subfly: quattro robot da liberare
- 15 Jet moon: il recupero del monolite
- 16 Kung Fu: ogni colpo è permesso
- 17 Icarus: un elicottero per salvare gli scienziati
- 18 Una Tracker Ball per giocare ma non solo per quello!
- 20 Come riuscire a comunicare con il vostro QL
- 24 La vita dei Program Club
- 28 La bottega del chip

DETECTIVE



CBM 64

CHE GIOCO E'

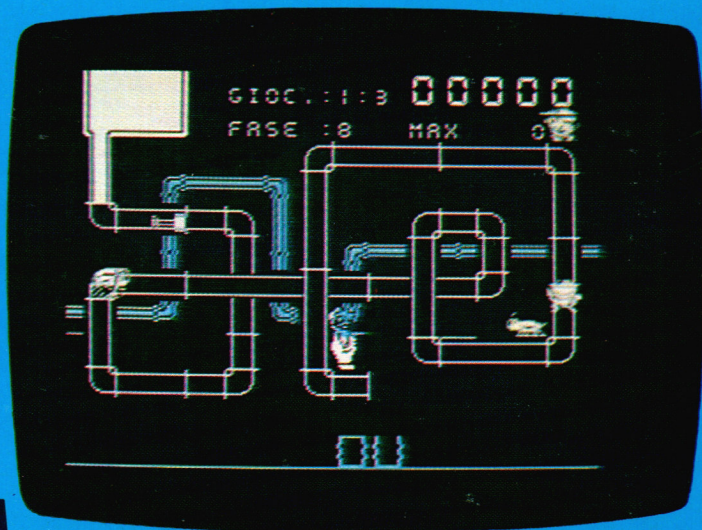
Un'avventura nuovissima dove tu impersoni la parte di un grande detective che deve ritrovare la ragazza rapita dal perfido bandito. Fruga tutto il palazzo e per cambiare di piano usa gli ascensori o le scale mobili che invertono a caso la marcia.



JOYSTICK PORTA 2

F1	abordisce caricamento
F3	carica situazione gioco
F5	salva situazione gioco

OLEODOTTO



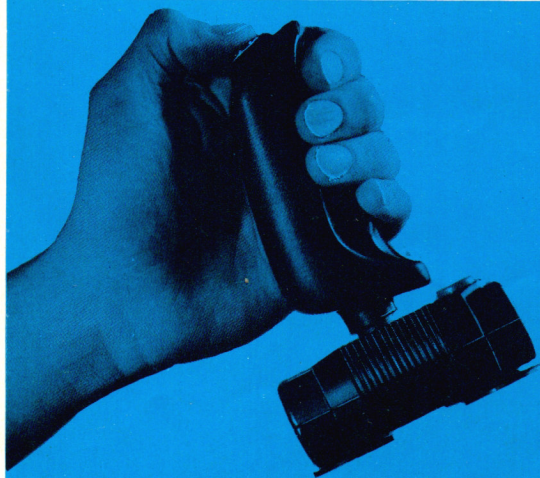
SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Sei a guardia di un oleodotto e devi improvvisamente subire l'attacco di feroci martelli e di rombanti caterpillar. Cerchi di bloccare gli snodi tra i vari tubi. Non hai altra possibilità, se vuoi riuscire a far scorrere fluido il liquido all'interno del tuo sempre più lungo e difficile oleodotto. Del resto nella tua qualità di caposquadra hai il compito di raccogliere gli operai e di farli lavorare in quei punti delle tubazioni dove serve una mano. Buon lavoro!

JOYSTICK SINCLAIR - KEMPSTON

O	sinistra
P	destra
Q	alto
A	basso



CHEWING GUM



CBM 64

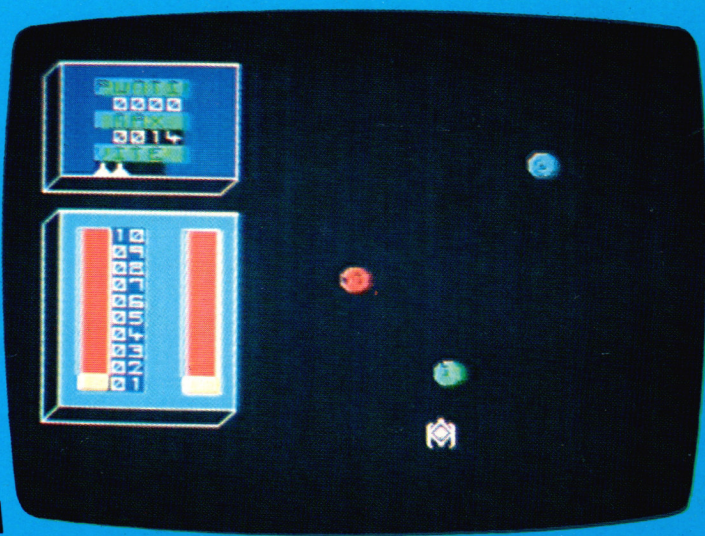
CHE GIOCO E'

Se avete intenzione di visitare un antico maniero scozzese armatevi di Chewing gum come il piccolo amico di questo gioco poiché potrebbe tornarvi utile come arma di difesa contro i guardiani e tutti gli altri pericoli che si celano nell'oscurità.



JOYSTICK PORTA 2

FUEGO



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Un'astronave nell'iperspazio è alle prese con asteroidi e meteoriti. Questi strani e durissimi oggetti piombano come fulmini contro gli scudi termici apprestati dai tecnici del laboratorio spaziale. Il raggio laser riesce a far scempio delle particelle volanti e permette all'astronave di passare indenne nei 60 livelli, a difficoltà crescente, che compongono questo stupendo gioco spaziale.



JOYSTICK KEMPSTON

W	alto
X	basso
A	sinistra
D	destra
F	fuoco

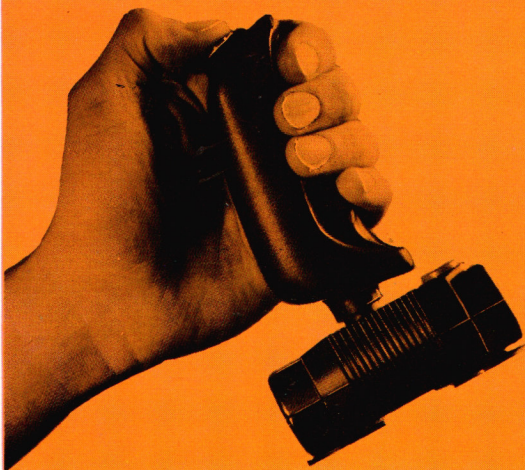
CRAK CRAK



CBM 64

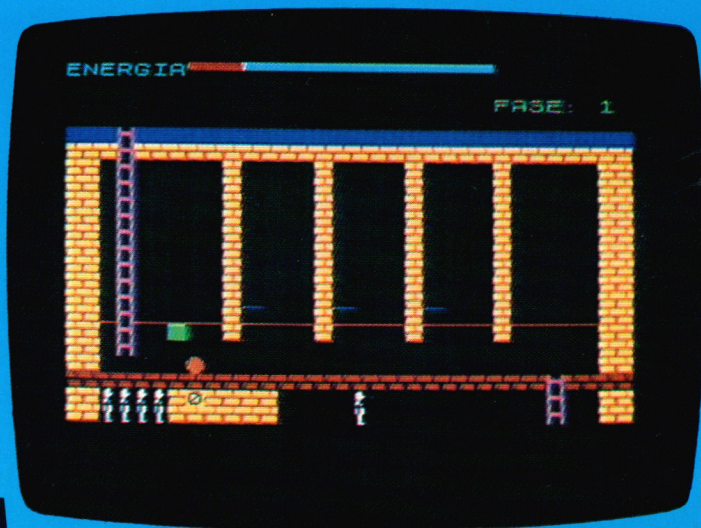
CHE GIOCO E'

Il piccolo ranocchietto deve ritornare a casa ma si trova in difficoltà. Aiutalo a superare i mille pericoli della strada e le insidie del fiume. Superato uno schema le difficoltà aumenteranno e saranno necessarie maggiori abilità e buoni riflessi.



JOYSTICK PORTA 2

LADDER GHOST



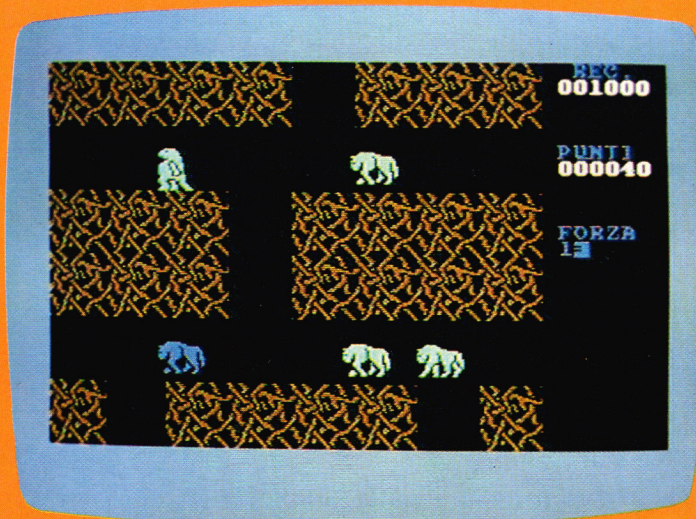
SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Il nostro eroe si trova in una casa maledetta dove si accorge con sommo terrore di essere inseguito da un nugolo di fantasmi. Per salvarsi da questi assatanati esseri extrasensoriali non ha che da cercare la via del tetto ma non è così facile come a dirsi. I fantasmi e le streghe lo considerano un perfetto intruso e cercano di ucciderlo in mille modi. La sua energia è purtroppo limitata e quindi deve cercare di limitare al massimo i movimenti e soprattutto i salti che significano un grande spreco di energia.

Z	sinistra
X	destra
Ø	salto
9	supersalto

MILLE E UNA NOTTE



CBM 64

CHE GIOCO E'

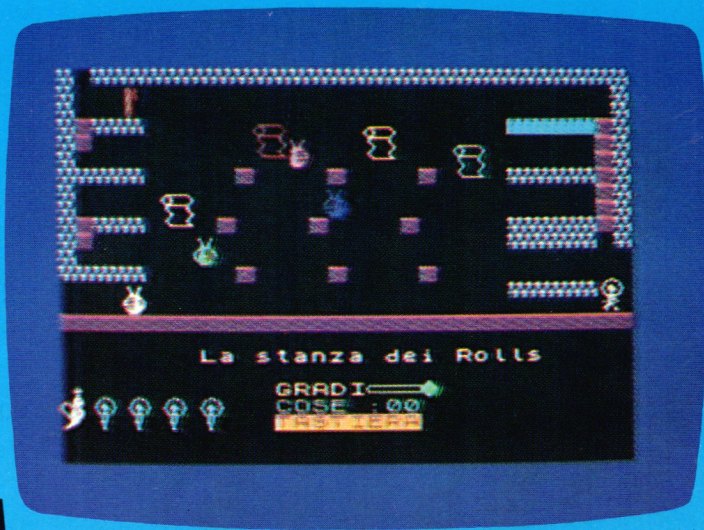
L'oriente magico ha ispirato questa avventura. Scappa dalle creature del perfido mago che ti ha imprigionato nel suo territorio. Per salvarti recupera il libro incantato e ricomponi il talismano i cui pezzi sono stati disseminati nel castello.



JOYSTICK PORTA 1

L	sinistra
:	destra
C=	su
RUN/STOP	giù
P	pausa
R	riparte

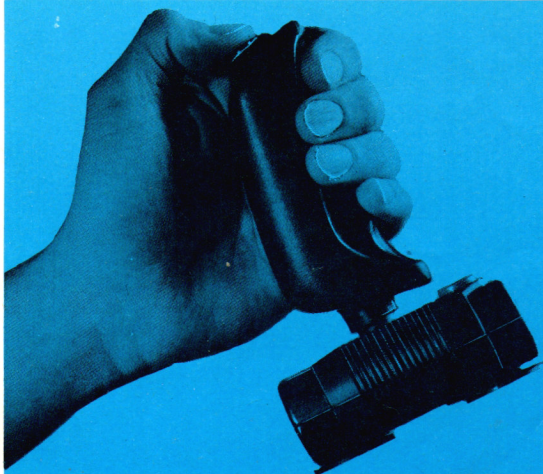
DR KILL



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Questo gioco è una specie di Magic Miner spaziale. Il compito del nostro personaggio principale è in fondo lo stesso. Là doveva recuperare vari oggetti nella miniera abbandonata mentre in questo gioco l'eroe si trova all'interno di un'astronave in cui qualcosa non ha funzionato. Bisogna quindi girare all'interno del razzo recuperando oggetti e robot per ripararla al più presto, dando un'occhio alla temperatura e evitando di farsi toccare da alcuni oggetti mortali.



JOYSTICK KEMPSTON

Q sinistra

W destra

SPAZIO salta

ENTER comandi tastiera/joystick

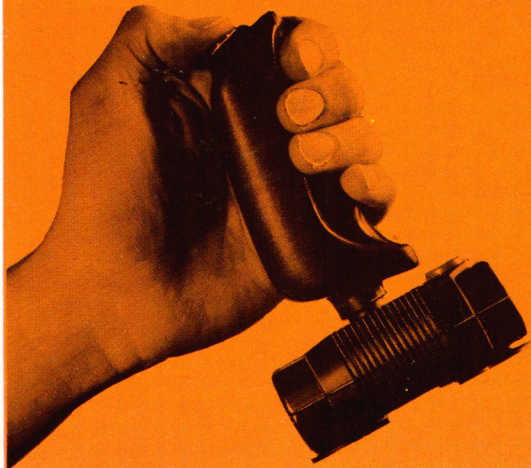
CHINER II



CBM 64

CHE GIOCO E'

Il nostro amico cinese si è messo a fare il minatore in un giacimento ricco di gioielli e di altri utili oggetti capaci di rendere innocui i famelici microboni così da potere essere catturati. Muoviti con velocità perché il tempo ti sarà nemico.



JOYSTICK PORTA 1

F7	partenza
F3	opzioni
→	pausa sì/no
RESTORE	abbandona

LA GIOSTRA

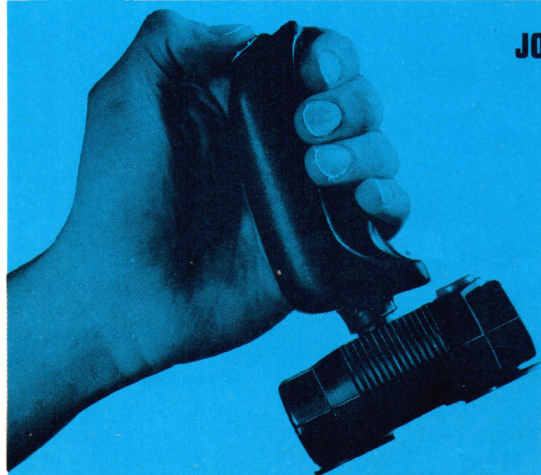


SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Nel giardino incantato dobbiamo raccogliere il nostro cibo preferito, lo zucchero. Questo prezioso elemento alimentare ci serve per costruire delle case. È infatti per noi la prima fonte d'energia. Dobbiamo sempre stare attenti al contenitore dello zucchero che si assottiglia in pochissimo tempo.

Sono dodici i sacchetti di zucchero che il cane deve trasportare dalla piattaforma sino a case e nel suo lungo e indefesso lavoro l'animale incontra dei personaggi che non deve assolutamente toccare con il naso se no si guasta il suo eccezionale odorato.



JOYSTICK PROTEK - AGF - KEMPSTON

A	alto
Z	basso
N	sinistra
M	destra
D	pausa
SPAZIO	mangia zucchero

SUBFLY



CBM 64

CHE GIOCO E'

Al ritorno da una conferenza di pace quattro Robot droidi contenenti le informazioni di massima sicurezza di CHAR IV vengono rubati dalle squadre dell'Impero avversario. Tu devi liberarli prima che i tuoi nemici scoprano la chiave di accesso.



JOYSTICK PORTA 1

F1

livello gioco

F7

per cominciare

JET MOON



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Lo scopo del gioco è recuperare il grande monolite nascosto in una caverna lunare. Per poter entrare in questa caverna devi però recuperare gli otto alchemi che ne formano la chiave. Sulla superficie lunare ci sono delle strane creature, le talpe lunari, capaci di mangiare i muri delle caverne sotterranee aprendo così dei passaggi tra una caverna e l'altra. Per riuscire ad esplorare tutte le caverne ed a completare il gioco è perciò necessario catturarne una.



JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - PROTEK AGF

da **1** a **0** cambia tra uomo e talpa

ENTER pausa

Per l'astronauta:

da **Q** a **P** salto

da **A** a **L** arpioni gravitazionali

da **Z** a **SPACE** sinistra o destra

Per la talpa lunare:

da **Q** a **P** alto

da **A** a **L** basso

da **Z** a **SPACE** sinistra o destra

KUNG FU



CBM 64

CHE GIOCO E'

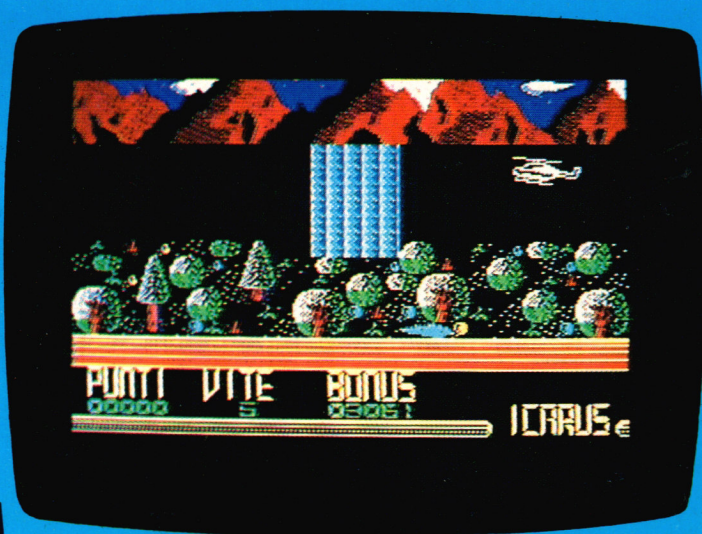
Prova l'emozione del Kung Fu in questo gioco dalla grafica spettacolare dove in ambienti scenografici sempre diversi dovrai battere il tuo avversario o il tuo computer a colpi di Kung Fu e Karatè. Ogni colpo è permesso pur di riuscire a vincere.



JOYSTICK PORTA 1

F1	partenza
F3	1/2 giocatori
F5	demo

ICARUS



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Cinque importanti scienziati sono tenuti in ostaggio in una base sotterranea del deserto dell'Arizona. Il tuo compito è liberarli. A tua disposizione hai un moderno e potente elicottero, l'Icarus, col quale dovrai discendere fino in fondo alla base. Per poter accedere ai livelli inferiori della base devi distruggere il controllo difensivo, a forma di scatola quadrata, di ogni livello.



JOYSTICK KEMPSTON

da Q a T	alto
da A a G	basso
X	destra
Z	sinistra
C	Fuoco
SPACE	pausa
Ø	abbandono



**FATEVI
DA PARTE,
MOUSE E JOYSTICK:
E' ARRIVATA LA
TRACKER
BALL!**



Della Tracker Ball si può davvero dire che sia "solida come una portaerei", in quanto si tratta di un apparecchio di controllo che ha le stesse caratteristiche di quelli usati dal ministero della difesa e dai controlli del traffico aereo. Prodotta dalla Marconi e distribuita dalla Central Trade Exchange, la Tracker Ball è un prodotto di fabbricazione interamente inglese. Solida ma non sgradevole, è in grado di sostituirsi al joystick e al topolino. Siamo stati noi i primi a provare la sua ultimissima versione, destinata al 64.

Costando circa 60 sterline, la Tracker Ball può sembrare un'alternativa troppo costosa al joystick, ma basta provarla per innamorarsene. A differenza di un joystick, è solida ed eventualmente riparabile, e a differenza del topolino non occorre pulirla.

La Tracker Ball ha uno chassis di plastica beige rigida e va posata su una superficie piana per ottimizzare l'accesso. Per controllare con precisione il cursore nelle direzioni X e Y basta sfiorare la sfera centrale. Eccezionalmente sensibile, la sfera ruota liberamente in qualsiasi direzione e richiede pochissimo sforzo. Sull'apparecchio ci sono anche tre pulsanti.

Acquistando la Tracker Ball, la Central Trade dà un ampio manuale per l'utente e una cassetta di grafica a sprite a colori tratta dal diffuso Panorama H della Talent. Oltre alle solite prestazioni di un package di grafica, questo software dispone anche di una funzione "zoom" che permette all'utente di lavorare a un disegno pixel per pixel. L'avere poi a disposizione due schermi permette poi di realizzare una specie di animazione.

Uno dei tanti vantaggi di cui gode la Tracker Ball sugli altri apparecchi di controllo è la facilità d'uso, e inoltre non richiede tutto lo spazio necessario a un topolino e non affatica le mani e le braccia. Sulle prime si potrà essere

scoraggiati dal fatto che sul mercato il software controllabile della Tracker Ball è ben poco, ma attualmente alcune case stanno già modificando il proprio software oppure scrivendone di nuovo. La Central Exchange è certa che presto molte altre case le imiteranno.

Con la Tracker Ball la Marconi ha voluto dare un apparecchio di qualità agli amatori evoluti e agli educatori, e nel campo delle applicazioni a basso costo in CAD/RAM, le sue possibilità sono praticamente infinite. La Tracker Ball potrebbe trovare un ottimo mercato presso i portatori di handicap che limitano i movimenti, poiché la sua sfera di controllo è così sensibile che la si può facilmente far ruotare con qualsiasi parte del corpo. La Tracker Ball è inoltre particolarmente agile nel controllo dei giochi: dopo tutto, se i controllori del traffico aereo si affidano ad essa per portare, felicemente a destinazione gli aerei, perché non dovrete giovarvene anche voi nell'affrontare i videogiochi?

Per informazioni: Central Trade Exchange, Aston Lodge, Ashtan Road, Dunstable, Beds LU6 1NP. Tel. 0582-64334.



**COME
COMUNICARE
CON IL VOSTRO**

QL

Sir Clive Sinclair ha deciso di presentare una nuova periferica per il suo QL, dedicata alle comunicazioni e denominata QCOM.

Il QCOM, costruito dalla OEL, ditta leader nel settore delle comunicazioni, una volta collegato al QL, permette l'accesso a numerosi archivi di dati (Prestel, QNet, etc.) e la comunicazione con altri utenti.

Alcuni dei servizi forniti sono: posta elettronica, trasferimento dati tra Microdrives, collegamento con più grandi minicomputer, chiamata automatica e registrazione dei messaggi provenienti da altri modem.

La parte hardware che è costituita da tre unità: QCON, QCALL, QMOD.

QCON

Interfaccia a più velocità, contiene il sofisticato software necessario ad abilitare il QL alle comunicazioni e controllare le altre unità (QCALL e QMOD). Il QCON deve essere collegato con l'Interface 2 (seriale), ma il software può funzionare anche con qualsiasi modem standard collegato attraverso la porta seriale RS-232C del QCON. Usa un singolo micro chip TI 7000 che controlla il protocollo e la velocità di trasmissione e ricezione dati (da 75 a 9600 baud selezionabile tramite switch).

Viene fornita completa di software (della Scicon) su Microdrive, manuale di istruzioni e cavi di connessione a

75.95 sterline (non è ancora noto il prezzo in lire).

QCALL

Questa unità fornisce al QL alcune caratteristiche veramente non comuni. È l'unità centrale del sistema, si collega direttamente al QCON, evitando così cavi vaganti, e quindi ad un normale telefono consentendo di effettuare o ricevere automaticamente chiamate che vengono opportunamente selezionate e registrate su microdrive. Viene venduta al prezzo di 79.95 sterline.

QMOD

È il modem standard V21 della OEL ed ha le stesse caratteristiche degli altri modem con in più una espansione telefonica per chiamate manuali. Viene fornito con un cavo telefonico da 9' a 49.95 sterline.

L'hardware non è però che una parte del sistema, poiché ciò che lo rende veramente completo è il software. Tramite software è infatti possibile trasfor-

mare il QL in un terminale intelligente in grado di accedere a migliaia di pagine di informazioni, software e comunicazioni varie.

Per gli amanti dello shopping è possibile effettuare i propri acquisti direttamente col computer (solo in Inghilterra!) e i patiti del software possono avere invece direttamente a casa loro le ultime novità (è possibile registrare il software proveniente da archivi o da altri utenti sui microdrive).

Il QL inoltre può simulare, grazie sempre a questo package, un terminale VT100 ed accedere quindi ai servizi fino ad ora riservati ai mainframe e ai mini come ad esempio il bollettino di informazioni (24 ore su 24) e la posta elettronica, che permette di lasciare messaggi di qualunque tipo od avere "discussioni" tramite terminale.

Ulteriori vantaggi possono essere ottenuti usando il QL-Quill, un word-processor, o il QL-Archive, un data base, per immagazzinare i dati ricevuti o da trasmettere.



**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**

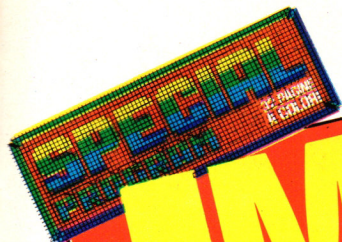


**PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 16 - in edicola il 2 settembre**



**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48K
N. 14 - in edicola il 12 settembre**



IMMAGNIFICI I SETTE

PER IL CBM 64
N. 5 - in edicola il 2 settembre

PLAYGAMES

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 10 - in edicola il 2 settembre

PLAYGAMES

INTERNATIONAL

TOP

PER IL CBM 64
N. 2 - in edicola
il 12 settembre

VITA DI CLUB

COME GESTIRE UN PROGRAM CLUB (parte prima)

Cari amici e soprattutto cari manager in questa prima parte dei nostri consigli vogliamo insegnarvi la corretta gestione di un club di computermaniaci. Forse alcune parti di quanto vi diremo potranno sembrarvi un tantino noiose ma sappiate che quanto potrete imparare da un club vi potrà in futuro essere molto utile quando sarete più grandi. La vita, infatti, è solo una questione di metodo!

Diciamo innanzitutto che un gruppo di soci, un club, è un insieme di ragazzi o adulti che possiedono lo stesso computer e si incontrano per scambiarsi informazioni e software. I gruppi-utenti sono utili e vantaggiosi.

Un club può offrire tanti o pochi servizi, a seconda del grado di coinvolgimento dei membri. Occorre che parecchia gente si dia da fare, se non si vuole che il peso di mandare avanti il gruppo ricada sulle spalle di una persona sola. Un buon gruppo offrirà un pool tale di intelligenze e d'esperienze che si troverà la soluzione a praticamente ogni problema legato al computer.

Entrando a far parte di un club si potrà

godere di parecchi vantaggi, tra i quali: la possibilità di scambi poco costosi di software; un aiuto concreto nella risoluzione di tutti i problemi di computer; uno scambio di idee su tutto lo hardware e il software; corsi di programmazione in Basic e in linguaggio macchina; laboratori sulla grafica o sulla musica; sconti e offerte speciali da parte dei rivenditori locali di software; un luogo per la compra-vendita di software e materiale usato; un luogo per reclamizzare i servizi offerti dai membri nel campo dei computer; sconti sugli acquisti collettivi di software e di accessori; consigli sui migliori rivenditori e servizi d'assistenza della zona.

Al di là di tutti questi vantaggi materiali, il più valido motivo di iscriversi a un club resta la possibilità di trovare altre persone desiderose di uno scambio di idee sui computer.

Un club deve passare attraverso due fasi, quella del lancio e quella del consolidamento. Per lanciare un gruppo occorre stabilire il luogo e l'ora della prima riunione, stabilire alcune finalità di base sulle quali il gruppo si possa

dare un'organizzazione permanente. Nella fase del consolidamento si assegnano le cariche sociali, si stabiliscono degli obiettivi e si elaborano iniziative per dare coesione ai membri e dare pubblicità al gruppo.

Il luogo in cui il club si riunirà per la prima volta non è importante, ciò che importa è che non costi una fortuna: riunitevi quindi in una biblioteca, una casa o una scuola. Attenzione al numero degli invitati, che saranno tra un minimo di 25 e un massimo di 50. Parecchi club si riuniscono nei negozi di computer, ma non è detto che ne troviate uno con la capienza necessaria. Stabilite il giorno e l'ora della riunione tenendo conto delle esigenze dei partecipanti, e quindi evitando soprattutto le ore lavorative e i weekend.

Stabiliti il giorno e l'ora, sarate pronti a farvi conoscere dal mondo. Preparate un manifesto contenente il chi (utenti di quale computer), cosa (riunione), perché (per fondare un club), quando (giorno e ora) e dove (il luogo). Se possibile, fornite anche i numeri di telefono di una o più persone in grado di illustrare l'iniziativa ai curiosi.

Per realizzare il manifesto potete servirvi di un pennarello su normale carta extra strong, di un ciclostile oppure degli alfabeti a ricalco in vendita nelle cartolerie. Fate poi fotocopiare il manifesto in parecchie copie, conservando lo scontrino fiscale con il quale chiederete in seguito al club il rimborso della spesa così sostenuta.

Affiggerete i manifesti dappertutto: le università, i negozi di computer, le scuole, i rivenditori di software e i reparti informatica dei grandi magazzini sono tutti ottimi posti. Prima però di affiggere i manifesti, chiedete il permesso dei proprietari o dei responsabili dei luoghi prescelti, che saranno solitamente felici di concedervelo. Non appena tenutasi la prima riunione, non dimenticate di andare a staccare i ma-

nifesti: darete così una dimostrazione di efficienza e cortesia che non potrà non giovare all'immagine del vostro club.

Date dei manifesti ai vostri amici perché li esponcano nelle bacheche delle aziende, distribuiteli alle biblioteche e alle chiese. I soli limiti alla vostra opera di informazioni sono le vostre forze e il tempo libero che avete a disposizione. Sfruttate al massimo ogni occasione di pubblicità gratuita. Gran parte dei quotidiani e delle stazioni radio e televisive locali ha una rubrica in cui vengono annunciate gratuitamente le riunioni delle varie associazioni.

Cercate qualcuno che abbia accesso alle bacheche computerizzate e chiedetegli di dare annuncio della vostra prima riunione. Nella vita di un gruppo, una delle attività fondamentali è proprio quella di dare notizia delle riunioni.

Per evitare che la prima riunione del club precipiti nel caos, stabilite alcuni punti fondamentali prima del gran giorno. Preparate un ordine del giorno e cercate d'esaurirlo nel più breve tempo possibile, in modo che i partecipanti abbiano modo di chiacchierare, di conoscersi e soprattutto di scambiarsi delle opinioni sui Commodore.

Le cose che dovrete assolutamente riuscire a fare sono le seguenti:

a) Stabilire il giorno, l'ora e il luogo della riunione successiva. Presentatevi alla prima riunione con una lista di luoghi e di date potenziali per le riunioni successive. Se possibile, cercate di dare alle riunioni una cadenza regolare: riunendovi sempre nello stesso posto e nella stessa giornata attirerete sempre nuovi curiosi e sarà anche più facile informare i soci.

b) Persuadete con le buone o le cattive alcuni membri ad entrare nel comitato direttivo, responsabile di stendere lo statuto e il regolamento. Ricordatevi sempre però di ridurre al minimo le for-

malità: il bello dei gruppi-utenti sta nella socializzazione e nello scambio di idee.

c) Create una cassa comune. Quasi subito il club avrà bisogno di denaro per fotocopiare le liste degli aderenti, per creare una biblioteca di cassette e dischi e per le spese postali. Senza soldi, il vostro club potrà fare ben poco per i suoi membri. Fate una colletta, oppure imponete una tassa d'iscrizione provvisoria.

d) Stabilite una modalità di comunicazione tra i membri. Poiché farlo da soli vi costerebbe troppo, trovate dei volontari che si impegnino a telefonare ai soci per ricordare loro le riunioni o altre manifestazioni. Una volta creata una cassa comune, potrete invece spedire ai soci un bollettino informativo periodico.

e) Fate passare un registro sul quale i soci scriveranno nome, cognome, indirizzo e numero di telefono, di quali periferiche dispongono e in quali attività vorrebbero impegnarsi in seno al gruppo. Queste informazioni vi aiuteranno a decidere quale tipo di software comprare per la biblioteca del club.

Ricordatevi in ogni caso che un club animato soltanto dall'entusiasmo di una o due persone finirà inevitabilmente per affondare. Rendetevi conto fin dall'inizio che il successo di un club dipende dall'attività di tutti i suoi membri, e quindi dall'entusiasmo e dall'impegno di tutti.

Teoricamente, per mantenere in piedi un club dovrebbe poter bastare l'entusiasmo dei membri, ma se però non c'è nessuno che incanali tale entusiasmo e si occupi dell'aspetto organizzativo, il gruppo finisce col dissolversi. I dirigenti eletti devono avere responsabilità limitate ma chiare. Di solito, proprio le riunioni più caotiche sono quelle che i soci trovano più divertenti.

I manager di un club devono essere cordiali e animati da spirito di servizio

nei confronti dei membri — e devono anche saper prendere le cose con spirito. Come manager del mio gruppo, ricevo a volte telefonate all'alba o di notte da soci che hanno dei problemi. Un manager non deve certo poter risolvere ogni problema, ma è importante che sia dotato di pazienza e di entusiasmo. A mio parere, per il funzionamento di un club sono indispensabili i seguenti personaggi:

Il presidente — presiede le riunioni, convoca il comitato direttivo, coordina e stimola l'attività degli altri dirigenti. Il vicepresidente — coordina gli acquisti collettivi e dirige la programmazione.

Il segretario — è il trait d'union con il mondo esterno, provvede alla corrispondenza e alla convocazione delle riunioni; idealmente, il numero di telefono del segretario dovrebbe diventare il numero di telefono ufficiale del gruppo.

Il tesoriere — raccoglie le tasse d'iscrizione e gestisce i fondi, tiene una semplice contabilità ed è responsabile di ogni oggetto appartenente al gruppo. Il bibliotecario — sovrintende all'acquisto e alla circolazione del software.

Troppi manager sono inutili, mentre invece può essere utilissimo istituire delle commissioni. La commissione iscritti può tenere aggiornata la lista dei soci, creare un database per inventariare il materiale disponibile e avvertire i membri di riunioni e altre manifestazioni. La commissione bollettino può vendere spazi pubblicitari, raccogliere articoli e recensioni nonché stampare, imbustare e spedire il bollettino stesso. La commissione biblioteca può fare copie del software e delle riviste e disciplinare l'uso del materiale in prestito. All'inizio, basterà una persona sola a gestire una commissione, ma altre persone potranno aggiungersi ad essa ove ve ne fosse il bisogno.

c. bar.

È IN EDICOLA!

**GOLDEN
PROGRAM**

18 GIOCHI

12 UTILITY

**2 TOTO
SISTEMI
PER DIVENTARE
MILIARDARI**

**1 CASSETTA VERGINE
PER IL FAI-DA-TE**

PER IL VOSTRO

**CBM
64**

L'OCCASIONE D'ORO

**PROVARE PER CREDERE
E SOPRATTUTTO PER GIOCARE
PER 30 GIORNI 30...**

LA BOTTEGA DEL CHIPO

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Cerco Commodore 64 + programmi di scuola e utility + gioco calcio su cassetta, possibilmente a meno di L. 450.000 (grazie!!!) Paolo Gelli - V.le V. da Filicaia, 26 - Montaione (FI) - Tel. 0571/69215

● Vendo per CBM 64, favolosi giochi (anche su disco) inediti come: Ghostbusters, Summer Game, Hes Game, Decathlon, Strip Poker e tanti altri favolosi giochi. Massima serietà. Bonanno Mirko - Via S. Giuliano, 107 - SA Batiati (CT) - Tel. 212118

● Vendo: CBM 64 (quattro mesi di vita) con ancora 8 mesi di garanzia + giochi in omaggio come: Pole Position, Zaxxon, Frogger, ecc. a L. 350.000 trattabili. Crippa Alberto - P.zza Roma, 37 - Giussano (MI) - Tel. 0362/851834

● Vendo CBM 64 in ottime condizioni con 1 cartuccia "Starranger" a L. 490.000 (prezzo reale L. 600.000). Telefonare o scrivere a: Aldo - P.zza S. Giusto, 4 - 10059 Susa - Tel. 31036

● Vendo/scambio più di 500 giochi in turbo e in LM, per CBM 64 di cui: Ghostbusters, Raid Over Moscow, Motocross e tanti altri a L. 1500 cad.

Vendo tutti i giochi per CBM 64 tra cui: Raid Over Moscow, Donald Duck e molti altri al prezzo di L. 1000 cad. Telefonare preferibilmente nelle ore serali.

Davide Giovanelli - Via Val Trompia, 76 - Milano - Tel. 3554692

● Vendo i migliori programmi per Spectrum 16/48K, massima serietà, prezzi da concordare (L. 6000 in su).

Andriani Stefano - Via Isonzo, 136/7 - Padova - Tel. 655211/294

● Cedo cassetta con 18 giochi per Spectrum 48K a L. 30.000, tutto compreso; ecco alcuni titoli: Match Day 48K, Match Point 48K, Decathlon 1 e 2 48K, Pac man Atari soft 16K, Atic Atac 48K, Cosmic Run 48K, Pijamarama 1 e 2 48K, ecc. un gioco costa L. 3000.

Confalonieri Giacomo - Via S. Ambrogio, 25 - 20050 Vergo Zoccorino - Tel. 0362/96013

● Cerco amici. Per fondare un Club Commodore/Spectrum nella zona di Cerveteri (Roma) dispongo di molti giochi per entrambe le marche.

Monaldi Giovanni - Via Armando Diaz, 19 - 00052 Cerveteri (Roma) - Tel. 06/995728

● Cambio circa 300 giochi per Spectrum 48K, tra cui: Mugsy, Hulk, Ghostbusters, Pole Position, Match Point, Strip Poker, Raid over Moscow, BMX Racers, Star Strike, Skool Daze.

Michele Gattole - Via Fratelli Maioni, 109 - Borgomanero (NO) - Tel. 0322/82619

● Il "SINCLUB COMPUTERS", di Augusta dispone di oltre 670 programmi per lo Spectrum, comprese le ultime novità. Il club oltre alla vendita è disposto eventualmente al cambio. Gli interessati possono scrivere o telefonare a: Stornante Gaetano - Via Epicarmo, 84 - 96011 Augusta (Siracusa) - Tel. 0931/974902 (ore: 14-15)

● Vendo e scambio programmi per ZX Spectrum 16/48K, assicurato massima serietà. Telefonare a: Monti Stefano - Via Visoli, 6 - Tirano (SO) - Tel. 0342/703143

● Vendo per ZX Spectrum a sole L. 1000 l'uno, moltissimi titoli, tra cui: Match Day, Pole Position, Pitfall II, Decathlon, Automania, Kung-Fu, BC Bill, Hero, Run for Gold, Spider Man, e tanti altri. Non perdetevi quest'occasione!

Viscardi Alberto - Via Pedemonta, 6 - 46035 Ostiglia (MN) - Tel. 0386/31462

● Vendo ZX Spectrum 48K + imballaggio originale + interfaccia Kempston + libro in Italiano + molti giochi tra cui: Match Day, Bruce Lee, Spy Hunter a L. 550.000 trattabili.

Diego Lunetta - Via P. Balestrazzi, 30 - Genova - Tel. 010/214532

● Vendo Spectrum Plus 48K + registratore Philips + Interfaccia 2 + Joystick Spectravideo + 3 libri + 2 manuali + moltissime riviste e listati + 2 raccoglitori per cassette + circa 35 cassette con i migliori giochi sul mercato inediti e originali (circa 400 giochi e utility, Match Day, Alchemist, Flight, Softalk 11, che fa parlare il tuo Spectrum 48K, Cookie, ecc.) + altri (Special Program, Special Playgames, Program, Run, Load'n'run, lin. macchina, idea computer, extra 16/48K, supersync, ecc.) + 5 numeri di Videobasic con fascicoli + 2 superfantastiche utility mai prodotte: Tasword two e Masterfile!!! Il prezzo è supertrattabile ed è di L. 840.000 incluse spese di spedizione. Ripeto è supertrattabile. Il tutto è nuovissimo, imballato, usato poco. Chi prenoterà per primo riceverà una sorpresa!!!

Daniele Ancona - Tel. 071/42609

● Vendo a metà prezzo cassette (acquistate in edicola) con giochi per C64 e Spectrum. Vendo inoltre libri e riviste.

Giorgio Sasdelli - Via V. Siciliani, 31 - Milano - Tel. 4238485

● Attenzione!!! Scambio giochi per CBM 64; dispongo dei migliori giochi e delle migliori utility, dispongo anche dei migliori codici di disabilitazione per qualsiasi gioco protetto. I giochi che scambio sono: Mission Impossible, Bruce Lee, Pitstop II, Pitfall I e II, Match Point, Cristal Castles, Jungle Hunt, Simulatore di volo, etc. Tutti a prezzi sbalorditivi.

Cerco disperatamente Disk Drive usato a buon prezzo, oppure lo scambio con un organo elettronico mai usato, con batteria incorporata del valore di L. 400.000 Inoltre cerco anche istruzioni del programma Zoom. Per informazioni scrivere a:

Antonio Gargarella, Via Sant'Antonio, 23 - 70051 Barletta (BA) -

LA BOTTEGA DEL CHIP

Tel. 0883/33405

● Comprò o cerco Videogames e utility per C.64 su cassetta magnetica, fra cui: Fly Simulator (Simulatore di volo), Ghostbusters ed altri, possibilmente a basso costo.

Andrea Tarlati - Via S. Lega, 5 - 51100 Pistoia - Tel. 0573/27549-20691

● Vendo per il vostro Spectrum ultime novità inglesi, solo da "Master-soft": Herbert Dummy Run-Pyamarama; Spy Hunter-U.S. gold; Pud Pud-Ocean; Daley Thompson-Super Test; Frankie goes to Hollywood-Ocean.

Vidas Rikardo - 13. Divizije, 156 - 51521 Punat (YU)

● Vendo/compro programmi per Spectrum 48K. Offro e chiedo massima serietà. Per i giochi il prezzo a cui li vendo è L. 500 + spese cassetta e spese postali. Non compro giochi al prezzo superiore di L. 5000. Inviare L. 500 per lista a:

Agoletti Mirko - Via Galimberti, 11 - S. Ilario d'Enza (R.E.) - Tel. 0522/672727

● È nato un nuovo club per amanti dell'home computer. Disponiamo di programmi di giochi in cassetta per ZX Spectrum 16/48K, Vic 20, Commodore 64 e Commodore 16.

Andrea Bertalot - Via Pilone, 2 - 10063 Perosa Arg. (TO) - Tel. 0121/81130

● Eccezionale!!! Occasione che non vi si ripeterà... vendo: Interfaccia programmabile "Stonechip Electronics" per Spectrum 16/48K (+ istruzioni) come nuova!, e... compreso nel prezzo "Joystick Anitech", più un gioco da favola a scelta in cassetta originale: "ZIP ZAP (imagine) o spawn of Evil (DK' Tronik)", tutto a Lire (badate bene!!!) L. 75.000. E ci rimetto.

Ramassotto Fabio - Via V. Vela, 53 - 00148 Roma - Tel. 6855914 oppure

Via L. Gallori, 24 - 00052 Cerenova (Roma)

● Vendo: ZX Spectrum + interfaccia 2 (con 3 vie per il joystick e attacco per le cartridge) + joystick + registratore con 120 gio-

chi. 10 mesi di vita (telefonare ore pasti)

Filippo Bussi - Via Lipari, 7 - Milano - Tel. 492861

● Vendo programmi L/M per Spectrum 48K, vendo i primi 5 numeri dell'Enciclopedia ABC.

Luca Gelmi - Via Robecco, 47 - Cinisello Balsamo - Tel. 6185790

● Cerco disperatamente il gioco "QIX" per lo Spectrum. Se lo avete, vi prego, cedetemelo, perché mi sto disperando da oltre un anno. Se vi mettete in contatto con me, vi invierò il mio listino con oltre 300 software e utilities. Vendo anche protezioni.

Telefonare ore 15 circa a: Alessandro Veronesi - Via Crocco, 3F/4 - 16122 Genova - Tel. 010/816191

● Cerco possessori di ZX Spectrum 16, 48, Plus o di QL o ZX 81 per fondare "Sinclair Club" (solo Milano).

Per informazioni telefonare ore pasti a:

Simone Crosignani - C.so di Porta Romana, 116 - Milano - Tel. 02/577315

Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Playgames e Special
Playgames presso Società Edizioni
Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PLAYGAMES N. 10**

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....

LA BOTTEGA DEL CHIPO

● Effettuo piccole riparazioni per Joystick. Telefonare ore pasti a: Cattacin Giorgio - V.le San Gimignano, 9/A - Milano - Tel. 4155245

● Vendo meravigliosi giochi per CBM64, tutti su cassetta a L. 3500 cad. Tutte ottime novità dall'America, tra i quali: Impossible Mission, Summer Games, Ghostbusters, Bruce Lee, Hype-rolimpic, Quo Vadis, Pit Stop I e II, Pitfall II, Paperino, Raid over Moscow, ecc.) Per informazioni telefonare dalle ore 13 alle ore 15 o scrivere a:
Roberto Bearzi - Via Sulmona, 11/2 - Milano - Tel. 5398374

● Regalo vecchio videogioco da tavolo con 6 schemi a chiunque mi offre in cambio 30 videogiochi per CBM 64. Inoltre cedo console Atari 2600 + 4 cartridge + Joystick a sole L. 200.000 trattabili. Vendo e scambio anche tantissimi e fantastici videogames per CBM 64 a meno di L. 2500 cad. Si assicura massima serietà e velocità di scambio.
Alberto Pettinari - Via S. Ubaldo, 63 - 60030 Monsano (AN) - Tel. 0731/57962

● Vendo super giochi per Super CBM 64 a prezzi da sballo: Summer games 1 e 2, Simulatore di volo 1 e 2, Bruce Lee, Strip Poker, Ghostbusters, e tanti altri. Spedirò gratis la lista prezzi dei giochi più belli a chi ne farà richiesta.
Davide Blandamura - Via P. Cestia, 1 - Roma - Tel. 5759396 (ore pasti)

● Vendo circa 150 tra giochi e programmi su CBM 64 a L. 1500 l'uno. Regalo turbo tape 64. Posso anche scambiare.
Scrivete per lista ed altro.
Rispondo a tutti.
Stio Vito - Via G. Mogavero, 13 - 84100 Salerno - Tel. 089/353382

● Salve amico! Vendo Super cassette per Commodore 64: Popeye, Frogger, Cavelon, Sammy, Bag Dag, Biliardo, e altri. Uno costa L. 1000.
Mannino Titti - Via Michelangelo 1004 - Palermo

● Vendo per C.64 giochi come: Summer Games 2, Gi Joe, Strip Poker III, Barbiem Ciphoid, Rocket Ball, 1985 Day after, Base ball, imagine, Spectrum simulator, Grog's Revenge, Raid over Moscow, Tape, Air Wolf, Ghost Cha-

ser. E utility come: 202 Turbo, Di-sector, tutti kawasaki, ecc.
Luca Speranza - Via G. Vicinanza, 16 - Salerno - Tel. 089/225260

● Vendo e soprattutto scambio giochi per Commodore (su nastro). Possiedo: Pac Man, Stellar Wars, Qix, Lazarian, Star war, Robotron, Snoopy, Hungry-orace, Bonca, Ghostbusters, Bruce Lee, 007 e tanti altri.
Non telefonare nè sabato nè domenica.
Jean Dumont - Hotel Colostrai - 09043 Cagliari - Tel. 993496

● Compro il gioco Ghostbusters e Olimpiadi III
Deo Stefano - Via Camadollili - Napoli - Tel. 251418

● Cambio e vendo giochi per C.64, tra cui: Bruce Lee, Pit Stop II, Raid over Moscow, Flight Simulator II (su cassetta), Karate, Hobbit, Toy Bizzarre, Paperino, Griphon (tyalaser-game), ecc.
Vendo Intellivision con 15 cassette, oppure scambio con Disk Drive per C.64
Carollo Valentino - Via F. Rossi, 20 - Barasso (VA) - Tel. 0332/747492

● Vendo per CBM 64, 41 giochi fra cui due utility (Simon's Basic, Koala) al prezzo fantastico di L. 20.000
Domenico Monaciello - Via Caropreso, 49 - Matera - Tel. 0835/219878

● Vendo: Mr. Grock, Gunga, Cosmo, Beart, Gost, Bersagli, Ueeh, Wizard, Odixeux, Bronx, vampire, Hinderburg, Pecos Bill, Re Artù, F 104 II a L. 1100 cad.
Marco Sacco - Corso Inghilterra, 21 - Torino - Tel. 7497062

● Vendo fantastici giochi su disco (essenzialmente) come: Archon, Night Mission, Blue Max, ecc. a L. 2000 cad. e Magic Desk e il favoloso Super Bakup a L. 15.000 cad.
Massimiliano Faccio - Via G. Verdi, 30/A - Imperia - Tel. 0183/63127

● Vendo o scambio compilation di 25 giochi tra cui: Pole position, Pit stop, Mr. Mephisto, Soccer, Forbidden Forest, Q*Bert, Flipper, Baseball, Buck Rogers, Jupman Jr, Biliardo, Miner 2049 ecc. a L. 14.500 (solo per i primi 5 che mi scrivono)
Mauro Cucchi - Via dei Gonzaga, 94 - Reggio Emilia - Tel. 0522/

53721

● Vendo, scambio e cerco programmi per CBM 64, su floppy o tape. Preferisco non usare la posta, perciò mi interessa solo la zona di Trento.
Federico Tecilla - Trento - Tel. 0461/925693

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 1000 cd. + spese di spedizione, tra i giochi ho: Ghostbusters, Trak e Field, Raid Over Moscow, Summer Games, e molti altri (posseggo più di 600 giochi).
Telefonare ore serali a:
Ventarola Andrea - Via Delle Gasterie, 11 - Roma - Tel. 06/2572616

● Vendo per CBM 64 straordinari giochi in LM, 100% originali, su cassetta prezzi miti. Qualche esempio: F-15 strike eagle, Super Star Challenge, Staff of Karnath - Entombed, annuncio sempre valido. Scrivete o telefonate a:
Guerrasio Corrado - Via Biasioli, 41 - Genova Nervi - Tel. 010/322913

● Vendo oltre 300 programmi tra cui, ultimissime novità dall'Inghilterra come i fantastici: Gunners, Helko e quasi sicuramente fra poco il fantastico: Dragons Lair!!!
Scrivere o telefonare a:
Alessandro Maitese - Via Di Marino, 13 - Rocca di Papa (Roma) - Tel. 9497888

● Compro programmi per CBM 64 su nastro. Desidererei: simulatore di volo II, Rocky, Indiana Jones, Automan, Int. Thillers, Bagitman, ed altri. Inviare liste. Prezzi modici.
Cristiano Mencarelli - Via Giovanni Verga - Marina di Montemarcano (AN) - Tel. 071/916224

● Vendo videogames per CBM 64 ad alta risoluzione grafica, tra i quali: Ghostbusters, Poker Strip, Pole Position, Football americano, ecc.
Lustrissimi Antonio - Via La Tora, 4 - Affile (Roma) - Tel. 0774/88094

● Vendo, cerco, scambio video games e utility per CBM 64. Possiedo giochi stupendi games: Raid over Moscow, Ghostbusters, Basket Commodore.
Vincenzo Circosta - G. di Vittorio, 30 - M. Gioiosa Ionica (RC) - Tel. 0964/55326

● Scambio e vendo giochi per il CBM 64, ogni coppia di giochi co-

sta L. 1500. Scrivo a tutti.
Simone St.ologo - Via Martiri Li-
berta - Camerano (AN) - Tel.
731214

● Scambio e compro (vendo)
programmi per CBM 64. Sono in
possesso di oltre 600 titoli. Mi in-
teressano le ultime novità su na-
stro, ma specialmente su disco.
Vendo a prezzi non molto "alti"
quindi scrivete

Marchione Massimo - Via Aldo
Moro, 201 - 81055 S. Maria C.V. -
Tel. 0823/845085

● Vendo/scambio giochi per
Commodore 64 tra cui: Ghostbu-
sters, Pole position, Copy 190,
Bagitman, One on one, ecc. tutti
in turbo tape 64. Lo dò gratuita-
mente con l'acquisto di almeno
un gioco. Prezzo L. 1000 l'uno.
Spese postali a vostro carico.

Valentina Bianchi - Via Emilia, 197
Santa Giustina - Tel. 0541/741076

● Vendo ottimi programmi di uti-
lità e giochi per CBM 64 a prezzi
bassissimi (da L. 1000 in su).

Telefonare ore pasti (N.B. dispo-
nibili anche su disco).

Massimo Basile - Via F.S. Nitti, 50
- Roma - Tel. 3274737

● Vendo fantastici giochi per
C.64 (nastro e disco) anche re-
centissimi come: Super Zaxxon,
Rug Rider, Roland Rat Race e
molti altri. Vendo anche espan-
sione memoria per Vic 20 e l'uti-
lissimo tasto del Reset.

Per ulteriori informazioni scrivere
o telefonare a:

Gianni Cottogni - Via Strambino,
23 - 10010 Carrone (TO) - Tel.
0125/712311

● Vendo programma che trasfor-
ma il CBM 64 in Spectrum 48K
espanso.

Scrivere o telefonare a:

Massimo - Catania - Tel. 335660

● Scambio videogiochi su cas-
setta per CBM 64 con altri. Ne ho
una trentina tra cui: Elicottero,
Soccer, Biliardo, Frogger, Labir,
3D, ecc.

Per ulteriori informazioni scrive-
temi o telefonatemi!!! S.O.S.

Maroni Federico - Via Verdi, 2 -
Casaleone (VR) - Tel. 82935

● Cerco Joystick funzionante a
L. 11.000 o a prezzo trattabile.
Telefonare dopo le ore 20.30 o
scrivere a:

Luciano Giugni - Via Pindemonte,
47 - Firenze - Tel. 055/221414

SPECIAL
PLAYGAMES

SPECIAL
PLAYGAMES

SPECIAL
PLAYGAMES

SPECIAL
PLAYGAMES

PROGRAMMI PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

10

SPECIAL PROGRAMMES

10

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

- 1 DETECTIVE
- 2 CHEWING GUM
- 3 CRACK CRACK
- 4 MILLE E UNA NOTTE
- 5 CHINER II
- 6 SUB FLY
- 7 KUNG FU

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LATO B / SPECTRUM 48K

- 1 OLEODOTTO
- 2 FUEGO
- 3 LADDER GHOST
- 4 DR KILL
- 5 LA GIOSTRA
- 6 JET MOON
- 7 ICARUS

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

QUESTA CASSETTA
È DI

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTA

ANNOTAZIONI
